

HE
system

PC Engine

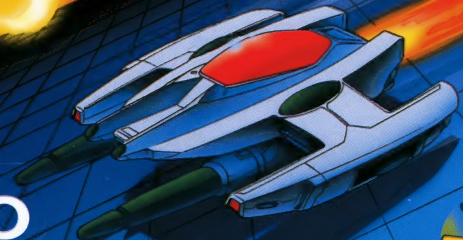
ヴォルフィード

VOLFIEV™



キャッチ・ザ・ハート

TAITO



HuCARD

このたびは、タイトーのHuCARD、「ヴォルフィード」を
お買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用前に、取扱^{とりあつか}い方^{かた}、使用上^{しやうじやう}の注意^{ちゆうい}等^{とう}、この「取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}」
をよくお読み^{よみ}いただき、正しい^{ただしい}使用法^{しやうほう}で^あご愛用^{あいよう}ください。なお、この
「取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}」は大切に^{たいせつ}保管^{ほかん}してください。

1 精密機器^{せいみつきき}ですので、極端^{きょくたん}な温度・湿度^{おんど・しつど}条件下^{けんじょう}
での使用^{しやう}や保管^{ほかん}、および強い^{つよ}ショック^{しおく}を避^さけ
てください。また、カード^{かーど}を無理^{むり}に折^をり曲^まげ
たりもしないでください。



2 端子部^{たんしぶ}に触^ふれたり、水^{みづ}にぬらす等^なして汚^{よご}さな
いでください。故障^{こしょう}の原因^{げんいん}となります。^{*}
3 シンナー、ベンジン^{など}等の揮発油^{きはつゆ}で、ふかないで
ください。



4 テレビ画面^{がめん}からは、できるだけ離^{はな}れて（2メ
ートル程度^{ていど}）プレイしてください。

5 長時間^{ちやうじかん}プレイする場合は、健康^{けんこう}のため、1時間^{じかん}
ごとに5～10分の小休止^{しょうきゅうし}をとってください。



※リセット方法

ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲーム
を最初^{さいしょ}からやりなおすことができます。

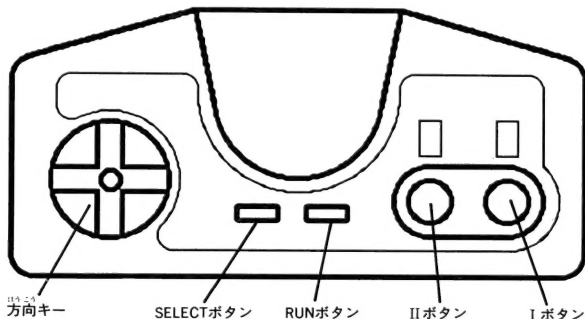
HuCARDはH・E専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたし
ます。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。

CONTENTS

コントローラの操作方法	4
画面構成	5
ゲームの方法(遊び方)	6
ゲームの勝敗	10
スパーク	11
アイテム	13
敵キャラクター紹介	14

コントローラの操作方法



方向キー：上下左右の4方向に、マイシッブを移動させます。

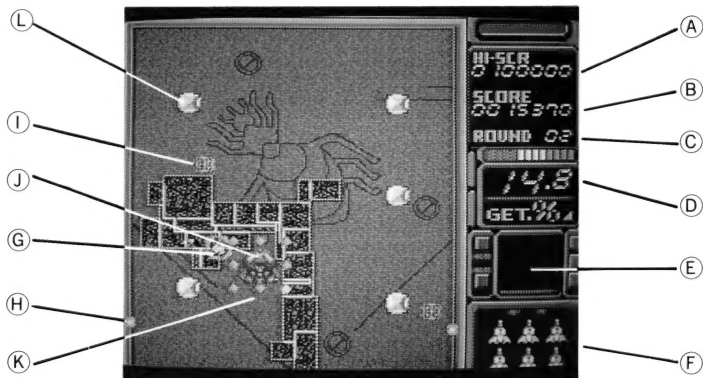
SELECTボタン：使いません。

RUNボタン：ゲームのスタートと、ゲーム中にポーズをかける時に使います。

IIボタン：IIボタンを押しながら方向キーを動かせば、外のエリアに出ることができます。

Iボタン：LASERアイテムを取得すれば、Iボタンを押すことでレーザーを発射することができます。

が めん こう せい
画面構成



- | | |
|---|---|
| (A) ハイスコア | (G) プレイヤー (マイシップ) |
| (B) スコア | (H) スパーク |
| (C) 面数
<small>めんすう</small> | (I) 敵キャラ (ザコ)
<small>てき</small> |
| (D) 切り取った面積
<small>きり と った めん せき</small> | (J) 敵キャラ (ボス)
<small>てき</small> |
| (E) アイテム表示
<small>ひょう じ</small> | (K) ボスキャラから放出された玉
<small>ほう しゆつ たま</small> |
| (F) マイシップの残機
<small>さん き</small> | (L) アイテムブロック |

ゲームの方法(遊び方)

プレイヤーは、マイシッ^{そう}ップを操作^きして、フィールド^きを切り取^とっていきます。マイシッ^ひップは、ライン^いを引きながら移動^{どう}し、そのライン^{かこ}で囲^{かこ}まれたフィールド^きの、ボスキャラ^{ほう}がいない方^{かへ}の側^きを切り取^とることができます。

切り取^きった面積^とが、フィールド^{めん}全体^{せき}の75%^{ぜんたい}を超^こえ、面^{めん}クリア^{たい}となります。

■マイシッ^いップの移動^{どう}方法^{ほう}

方向^{ほう}キー^{こう}のみの移動^い：すで^いに完成^{かん}されてい^{せい}るグリー^きンライン^いの最^{さい}外^{がい}周^{しゅう}のみ、動^{うご}けます。方向^{ほう}キー^{こう}だけでは、グリー^きンライン^いの外^{そと}のエリア^では出^でられません。

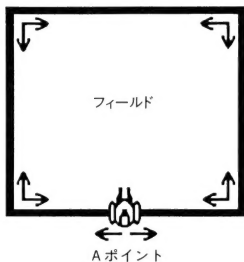
方向^{ほう}キー^{こう}＋IIボタ^いンの移動^{どう}：IIボタ^おンを押^おしなが^{ほう}ら方向^{こう}キー^{うご}を動^{そと}かせば、外^{そと}のエリア^でに出^でることができます。た^ただし、すで^きに切り取^とられたエリア^{ない}内^{うち}へは進^{すす}めません。また、一度^{いち}外^とへ出^でると、も^もとの方向^{ほう}へは戻^{もど}れません。

※一度^{いち}外^とのエリア^{そと}へ出^でた後^{あと}は、方向^{ほう}キー^{こう}だけ^いで移動^{どう}することができ^います。

■ライン^{いろ}の色^{いろ}について

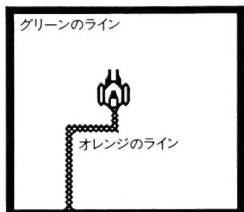
オレンジ^ひライン^み：引き^{かん}たての未^{せい}完成^{せい}ライン^しは、オレンジ^{ひやう}で表示^じされます。

グリー^じンライン^{かい}：ゲー^{かこ}ムスタート^{おわ}時のフイ^{かん}ールド^{せい}の最^{さい}外^{がい}周^{しゅう}と、囲^{かこ}み終^{おわ}った完成^{かん}ラ^{せい}イン^しは、グリー^{ひやう}ンで表示^じされます。



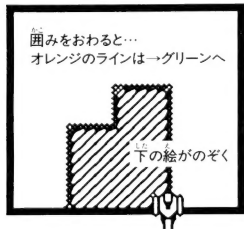
ゲームスタート時には、すでにフィールドの四方に、
グリーンのラインが引かれています。

プレイヤーは、最初、Aポイントからスタートします。
II ボタンを押さずに、方向キーを左右に動かすと、図
のように、グリーンのライン上を動くことができます。



II ボタンを押しながら、方向キーを動かせば、ライン
の外のエリアへ出ることができます。

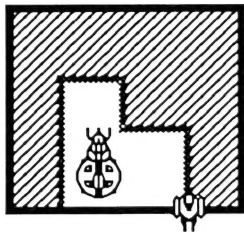
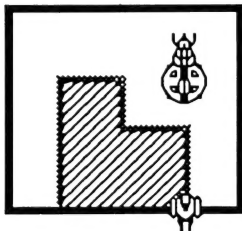
マイシップの軌跡は、オレンジのラインが引かれてい
きます。



オレンジのラインで、一定のエリアを囲んでみてくだ
さい。囲まれた部分は切り取られ、次の面の絵が現れ
ます。切り取られた後のラインは、グリーンに変わ
ります。

■切り取りの法則

プレイヤーが、同じラインを引いても、その時のボスキャラのいる位置によって、切り取られる側のゾーンが違います。



色のついている部分が、切り取ったゾーンです。

ボスキャラのいない方の側が切り取られていることがわかるでしょう。

■ボスキャラの動き

各面のボスキャラは、それぞれ異なった性質をもっています。

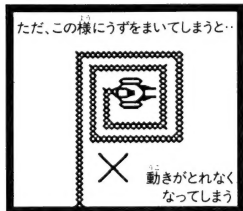
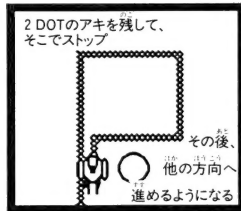
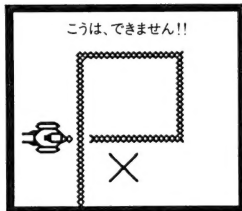
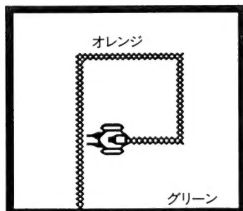
縮小したり拡大したり、少しずつ変化しながら、動きます。

グリーンラインに、挟まれて身動きができなくなると、一時縮小してから、またもとの縮小・拡大運動にもどります。

キャラによっては、玉をはいたり、ザコをひきつけていたりします。

■禁じ手

プレイヤーは、引いているラインに対して、直交するようには進めません。



ただし、左の図のようにうずを描いてしまうと、上のルールによって、動けなくなってしまう。

この状態になると、「スパーク」(P.11) が、生じて、うずの中心にいるプレイヤーを追ってきますから、プレイヤーはスパークにぶつかって死滅してしまいます。

この現象は「スパイラル・デス・トラップ」と呼ばれます。

ゲームの勝敗

■面クリアの方法

1. フィールド全体の75%以上の面積を切り取った時。

75%で面クリアとなりますが、切り取った面積が99.9%に近ければ近いほど高得点が取得できます。

2. アイテム（スペシャルレーザー）を取得した上で、ボスキャラを倒した時。

※フィールドを切り取る際に、細長い長方形を少しずつ作り、袋小路にボスキャラを追い込んで閉じこめるようにすることがハイスコアへのポイントです。

■ミス（マイシップの死滅）

1. 引いている最中の未完成ライン（オレンジライン）に敵が触れた時。
2. プレイヤー（マイシップ）がスパークまたは敵に触れた時。
3. 敵の発射した弾丸にあたった時。

※残機が全てなくなると、ゲームオーバーとなります。

スパーク

ゲームのプレイ中、ライン上を動きまわる火花のようなものが出現しますが、これらを「スパーク」と呼びます。

スパークには、ブルースパークとレッドスパークの2種類があります。

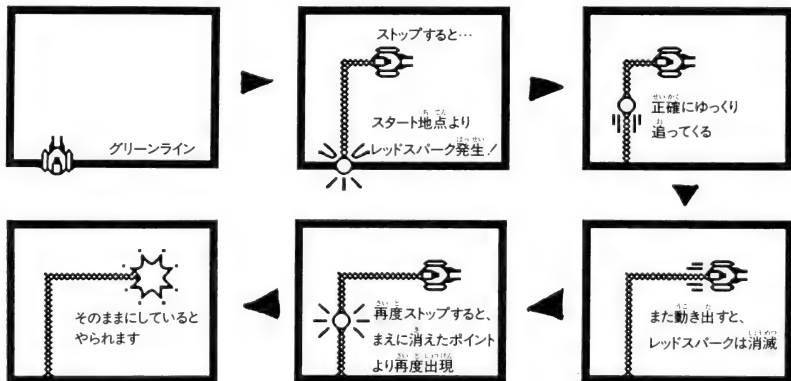
■ブルースパーク

1. 各面とも、最初のスパークは、画面上部の中心付近から2個出現します。
2. 3個め以降のスパークは、最初に現れた2個のスパークが生んでいきます。
3. 3個め以降のスパークは、最初の2個のスパークよりも、高速で移動します。
4. ブルースパークは、グリーンライン上を進みます。
5. 最高10個まで増えます。
6. スパークの移動中に、グリーンラインが白く変わってしまった場合は、そのまま移動します。
7. 面が進んでいくごとに、スパークの出現する間隔が短くなっていきます。

■レッドスパーク

方向キーとIIボタンを使って、グリーンラインの外に進み出ている時（オレンジラインを引いている時）、次のような場合にレッドスパークが出現します。レッドスパークは、プレイヤーの出発点から生じて、オレンジライン上を追ってきます。

1. プレイヤーが、その位置から動かない（あるいは動けない）場合。
2. もと来た方向に、方向キーを動かしてしまった場合（この場合、プレイヤーは動けません）。



アイテム

全てのアイテムは、ゲームスタート時にセットアップされています。

アイテムによって、一定時間ごとに現れたり消えたりするものと、ずっと現れているものがあります。

アイテムの効力は、全てその面のみで存在します。

■アイテムの種類



LASER：一定の回数のレーザー
が発射できます。連続して取
得すれば、発射回数が増加し
ます。



SPEED：プレイヤーの移動ス
ピードがあがります。



TIMER：タイムストップがかか
り、一定時間全ての敵が停止
します。



POINT：得点がアップします。



CRUSH：ボスキャラを除く、
全ての敵が一掃されます。



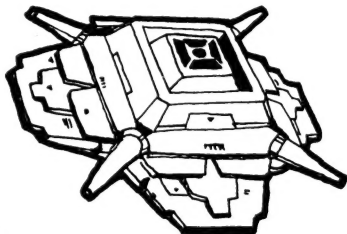
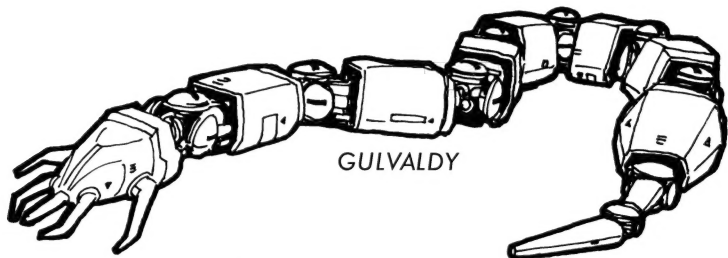
1 up：プレイヤーのマイシッ
プが1機増加します。



SPECIAL：ボス敵をたおせる
レーザーを発射できます。

てき しょう かい 敵キャラクター紹介

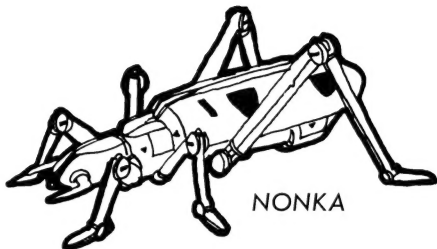
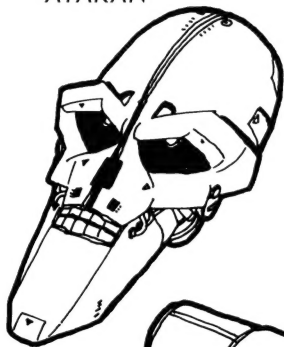
かくめん びき さんざい
各面には、それぞれ1匹ずつボスキャラが存在しています。



NELAID

GYAVELLA

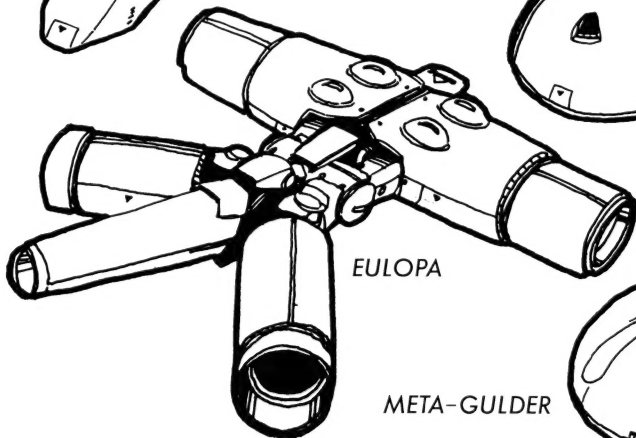
ATAKAN



NONKA



VALZARD



EULOPA

META-GULDER



株式会社 **タイー**

本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3